

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang selalu ada di setiap jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP, dan SMA. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah merupakan kegiatan yang berencana dan memiliki tujuan yang harus dicapai dari proses pembelajaran tersebut. Proses ini memerlukan kreativitas guru agar proses pembelajaran tersebut tidak membosankan. Ini yang menjadi tugas guru sebagai pendidik untuk mencari model pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan untuk belajar bahasa Indonesia.

Joyce menyatakan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Trianto, 2007 : 5). Adanya variasi model pembelajaran akan memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan memberikan kesan yang berbeda sehingga siswa merasa tertarik dan senang. Pengajaran bahasa Indonesia pada dasarnya adalah mengajarkan dan mengarahkan siswa untuk menguasai bahasa Indonesia sehingga dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia adalah menjadikan siswa

terampil berbahasa. Keterampilan berbahasa itu meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Linguis berkata bahwa "*speaking is language*". Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari (Tarigan, 2008:3). Berbicara merupakan kegiatan berbahasa yang dipelajari sejak kecil bahkan jauh sebelum memasuki sekolah. Sejak kecil kita sering '*mengoceh*' apa saja yang ingin kita utarakan dengan bebas tanpa rasa takut, namun setelah memasuki bangku sekolah, kegiatan berbicara tersebut menjadi sulit dilakukan. Dari hasil praobservasi di SMP Negeri 5 Bandung diketahui bahwa pelajaran bahasa Indonesia di kelas VIII kurang membuat siswa tertantang untuk berbicara, menyanggah, berpendapat dan mengemukakan ide-ide yang mereka miliki. Kondisi tersebut dipertajam dengan rendahnya motivasi yang diberikan guru kepada siswanya dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dan kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan.

Tingginya tingkat kejenuhan siswa dalam belajar bahasa Indonesia serta tingginya tingkat kesulitan siswa dalam mengungkapkan ide-idenya menjadi masalah yang harus segera diatasi. Ini dapat dibuktikan dari hasil angket yang menganggap bahwa pelajaran bahasa Indonesia sangat membosankan sehingga mayoritas siswa menginginkan metode pembelajaran bahasa Indonesia lebih bervariasi khususnya dalam pembelajaran berbicara.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang membutuhkan keberanian dan kepercayaan diri yang lebih dari keterampilan yang lainnya, karena tanpa keberanian dan rasa percaya diri orang tidak akan mampu berbicara di depan orang banyak. Albert menyatakan bahwa kemampuan berbicara secara efektif merupakan suatu unsur penting terhadap keberhasilan kita dalam semua bidang kehidupan (Tarigan, 2008:28-29). Pada hakikatnya, berbicara di depan orang banyak merupakan hal yang mudah, namun pada kenyataannya banyak sekali orang yang tidak mampu melakukan hal tersebut. Bambang Trim menyatakan bahwa sesungguhnya keberanian berbicara berhubungan erat dengan kepercayaan diri (Aminah, 2006). Syarat percaya diri adalah memadainya ilmu, halus budi bahasa, dan kejujuran. Intinya karena kurang pengetahuan dan kurang berani bersikap, akhirnya kemampuan untuk berbicara di depan orang banyak berkurang bahkan hilang. Hal tersebut menjadi hambatan yang berarti dalam berbicara. Bahkan ada siswa yang tidak tahu apa yang akan dibicarakannya karena ia kehabisan ide saat sedang berbicara di depan kelas. Gejala-gejala psikologis di atas, biasa timbul karena adanya “kecemasan dalam berbicara”.

Ini menandakan bahwa berbicara di depan orang banyak merupakan hal yang tidak mudah. Terbukti, pada saat pelaksanaan KBM di kelas, siswa merasa ragu untuk mengungkapkan ide-idenya karena takut salah dan malu saat berbicara di kelas. Bahkan pada pembelajaran reportase (menyampaikan informasi) siswa masih

mengalami kesulitan dalam mencari dan mengungkapkan ide-idenya saat merancang skenario peristiwa yang akan dilaporkan.

Kenyataan tersebut menjadi sebuah indikasi bahwa ada hubungan antara bahasa dan pikiran. Dengan demikian model pembelajaran yang menarik dan kreatif sangat diperlukan oleh guru guna menyukseskan tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa berpikir aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah model pembelajaran kooperatif karena pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim (Wina, 2008:244). Banyak variasi pembelajaran kooperatif namun salah satu yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran mereportasekan informasi adalah model pembelajaran *Teams Games Tournaments*.

Atas dasar masalah di atas, penulis berharap Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* ini mampu menciptakan suasana belajar sambil bermain sehingga siswa merasa senang dan tidak merasa bosan, karena model pembelajaran ini dirancang agar siswa belajar sambil bermain, dan belajar sambil berlomba-lomba menjadi yang terbaik sehingga muncul motivasi siswa untuk menjadi sang juara atau menjadi yang terbaik diantara yang baik.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) rendahnya keterampilan berbicara siswa dalam mengemukakan ide-ide yang mereka miliki,
- 2) rendahnya motivasi yang diberikan guru terhadap siswa ,
- 3) kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan,
- 4) kurangnya rasa percaya diri yang dimiliki oleh siswa,
- 5) tingginya tingkat kejenuhan siswa dalam belajar bahasa Indonesia.

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Penelitian ini membatasi permasalahan pada bagaimana model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan keterampilan berbicara (reportase) siswa SMP kelas VIII.

Model pembelajaran ini menitikberatkan pada upaya untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara dan mengemukakan ide-idenya di depan umum melalui pemraktikan sehingga siswa diharapkan dapat lebih terbiasa untuk berbicara di depan umum tanpa rasa kurang percaya diri.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian di atas, maka beberapa rumusan yang menjadi masalah penelitian adalah:

- 1). Bagaimana perencanaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa?

- 2). Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran berbicara dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*?
- 3). Bagaimana hasil penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk

- 1). menggambarkan perencanaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa;
- 2). menggambarkan proses pembelajaran berbicara dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*;
- 3). mengetahui hasil penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

.6 Manfaat Penelitian

- 1). Manfaat bagi Penulis

Penulis berharap dengan penelitian ini akan membuktikan bahwa pembelajaran berbicara dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* yang dikembangkan oleh penulis dapat menjadi alternatif metode dalam penerapannya saat mengajar nanti.

2). Manfaat bagi Siswa

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* diharapkan akan memberi pengalaman belajar yang berbeda kepada siswa. Selain itu, uji coba model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam penelitian ini dapat mengetahui sejauh mana model pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

1.7 Definisi Operasional

1). Model pembelajaran *Teams Games Tournaments*

Menurut kamus bahasa Inggris-bahasa Indonesia karangan Jhon M Echolas dan Hassan Shalldy, *teams* artinya regu, sedangkan *games* artinya permainan, dan *tournaments* artinya turnamen, pertandingan. Jadi menurut penulis model pembelajaran *Teams Games Tournaments* adalah model pembelajaran berkelompok yang menerapkan sistem permainan dalam proses pembelajarannya, kemudian kelompok-kelompok tersebut dipertemukan dalam suatu pertandingan yang nantinya akan memperoleh penghargaan berupa penilaian dari guru. Menurut Trianto (2007:59) model pembelajaran *Teams Games Tournaments* merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam perencanaan baik topik yang dipelajari dan bagaimana jalannya penyelidikan mereka.

2). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa

Meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah upaya yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*.

1.8 Anggapan Dasar

Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* kemampuan siswa dalam pembelajaran berbicara akan lebih terpacu dan dapat ditingkatkan.



